

論文の内容の要旨及び論文審査の結果の要旨の公表

学位規則第 8 条に基づき、論文の内容の要旨及び論文審査の結果の要旨を公表する。

○氏名	徐 隆 (じょ りゅう)
○学位の種類	博士 (政策科学)
○授与番号	甲 第 1065 号
○授与年月日	2015 年 9 月 25 日
○学位授与の要件	本学学位規程第 18 条第 1 項 学位規則第 4 条第 1 項
○学位論文の題名	中国新興文化産業における産業振興政策の効果と影響に関する 実証研究 - アニメ産業およびゲーム産業を中心に -
○審査委員	(主査) 中村 彰憲 (立命館大学政策科学研究科教授) 細井 浩一 (立命館大学映像学部教授) 宮脇 昇 (立命館大学政策科学部教授)

<論文の内容の要旨>

1. 本研究の背景と目的

中国政府は、2002 年に開催された「中国共産党第十六次全国代表大会」を端緒に、経済発展により物質的生活を改善させる一方で、国民の心の豊かさの向上を理念に据え、文化産業に関わる発展戦略を示した。文化産業は現在、中国経済発展における極めて重要な産業の一つと言えるまで成長している。特に、以前から存在していたものの、あまりにも小規模で脆弱なために、産業としての存在自体が意識されることはなかったアニメ産業とゲーム産業が、大きな発展を遂げている。市場化の改革と政府の支援政策によって、1990 年代から衰退し続けていた中国アニメ産業は 2005 年以降発展を再開し、オリジナルアニメ作品の生産量は大幅に増加している。一方ゲーム産業は、アニメ産業が享受してきたような作品制作費用の補助や専用の産業基地の設立などの支援を受けなかったものの、この十年間において市場規模が拡大し、現在は日本を抜き、アジア最大の市場にまで成長した。

本研究では、中国新興文化産業、とりわけアニメ産業及びゲーム産業に関する研究を対象に、中国中央政府及び地方政府が打ち出した文化産業支援政策の全体像を示しつつ、その効果と産業及び当該産業の事業を生業とする企業に対する影響を分析、解説し、産業支援政策における改善策を提案することを目的としている。

2. 各章の概要

第一章は序論として、研究対象である中国のアニメ及びゲーム産業の位置づけを明確にするため、中国中央政府の「文化産業」に対する認識の変遷と、同産業の一部である「クリエイティブ・ソフトウェアサービス」に分類されているアニメ産業ならびにゲーム産業の位置づけについて示した。また04年に制定された「国家アニメ、マンガ、ゲーム産業振興政策」を例に、中国ではアニメ並びにゲーム産業を一括りにして議論する傾向にあることを示しながら、産業振興政策の施策に符号する形でアニメ産業の生産量が上昇したのに対し、市場淘汰の中で成長したゲーム産業の特徴に触れ、中国のアニメ、ゲーム産業振興政策の効果を明らかにする必要があることを示した。

前章における問題提起を踏まえ、第2章では、まず中国産業発展における分析の枠組みとして中国国内の研究者において参照される産業クラスター理論の展開ならびに、中国における同理論に関わる先行研究とその評価について考察した。続いて、中国経済発展の重要な指針となる「五年計画」の内容の変化と、両産業の発展に関わる地方政府部門及び中央政府が公布した両産業の振興政策の特徴を考察した。

これら先行研究を踏まえ、本研究は2つの仮説を提示する。仮説1は、「中国において、アニメ産業及びゲーム産業を含む文化産業クラスターの発展を推進するためには、政府の関与は不可欠である」ことを提示した。また、仮説2としては「企業に対する直接的な資金支援のみならず、生産性とイノベーションの創発に有利なコミュニケーションの環境の整備も不可欠である」ことを提示している。そのうえで仮説を検証するためのアンケート調査と半構造化面接調査の実施に関する検討を行った。

本研究においては、第3章から第5章までを仮説の検証をおこなうためにあてている。第3章では、中国アニメとゲーム産業発展の先行地域である杭州動画産業基地と北京中関村サイエンスパークにおける政策内容を考察し、杭州の産業政策は主に個々の企業を支援するのに留まっているのに対し、北京における産業政策の目的は産業全体の活性化であることを示した。これらの事例を踏まえつつ政府主導により発展したアニメ産業と、市場化によって発展を遂げたゲーム産業の現状を浮き彫りにしている。更に政府が立案した産業振興政策の両産業の発展における貢献度を検証するために、第4章では中国のアニメ企業およびゲーム企業を対象に実施したアンケート調査の内容を整理したうえで、政策を分類し、当該産業支援政策の活用と企業発展への影響との関係性について分析した。結果として、現在実行されている産業振興政策を利用することによって、企業の発展における全面的且つ有利な影響が確認された。

前章の分析を更に検証するため、第5章では中国のアニメ産業とゲーム産業に対する現地調査の内容を分析し、アニメ産業は主として政府主導の方法によって発展が進んでいることを明らかにした。これに対して、調査対象とした北京中関村にあるゲーム企業は行政の支援政策に頼らずに、市場の規範に従って自力で発展している状況を確認した。だが当該企業においても発展の初期段階では、産業支援政策が企業の発展を推進したであろうと

の意見も確認したことから、支援政策としての役割を果たしたとも考えられる。調査対象企業から聞き取った産業振興政策に対する意見を分析した結果、企業側は主に交流促進支援政策の改善と中小企業に対する支援の強化を求めていることが明らかとなった。先行研究を踏まえ、交流促進支援政策と中小企業に関する支援政策を改善することによって、人材育成と企業間コミュニケーションに正の影響を与えることができ、イノベーションの創発も促進できることも確認した。これらの結果から、前項で示した仮説 1 並びに仮説 2 が共に受け入れられたことが明らかとなった。

以上を踏まえ、本論文を通じて、中国において、アニメ産業及びゲームを含む新興文化産業の発展を推進するためには、政府の関与は不可欠なものであることを確認すると共に、企業に対する直接的な資金支援のみならず、生産性とイノベーションの創発に有利なコミュニケーションの環境の整備も不可欠であることを確認した。また、現段階において、アニメ産業の市場化は、ゲーム産業に比較するとまだ不十分であり、産業全体の収益性が比較的に低く留まっていることも明らかにした。以上の結論をもとに、現在実行されている産業振興政策に対して、人材育成政策の強化、企業連携の強化、及び中小企業の支援の強化、以上三つの改善策を提案したうえで、アニメ産業全体のバリューチェーンの改善の必要性が主張され、これが結びとされている。

<論文審査の結果の要旨>

1. 本研究の意義

本研究の意義は、大きく以下の二つに集約される。

まずは、「中国共産党第十六次全国代表大会」を端緒に「文化産業」の促進が加速したという状況と、統計局に基づく「文化及び関連産業に対する分類」第五類第二項の「クリエイティブ・ソフトウェアサービス」に分類されるアニメ及びゲーム産業に対する産業支援政策の状況を明らかにした点である。中国語の原文で執筆された数多くの行政関係資料を丹念に調べあげ、改革開放が進んだ第六回五か年計画から最近の第十二回五か年計画といった 30 年に渡る文化産業政策を俯瞰し、中国中央政府の同産業に対する認識の変遷を明確に示したことの資料価値は高い。更に、中国におけるアニメ、ゲーム産業振興政策推進の経緯も中国政府による公刊文書を参照元として丁寧に解説している。また、全体的な方針に加え、北京の中関村におけるゲーム産業振興政策をゲーム産業に対する支援の先行事例に、杭州におけるアニメ産業振興政策をアニメ産業に対する支援の先行事例としてそれぞれの歴史的背景や、地域特性並びに支援内容を浮き彫りにした点も注目するに値する。本項で示した当該地域における産業振興政策が、その地域の特性に合致したものであることを示しており、中央政府の打ち出したアニメ産業やゲーム産業も対象となるハイテク産業に対する「工業パーク的構想」が、少なくとも先進的事例においては、対象地域の特性に依拠したうえで「クラスター構築」に向けた支援が行われている状況を詳らかにしている。

もう一点は、これら中国が実施してきた新興文化産業に対する支援政策について定量及

び定性の双方の手法を用いて分析をおこなったことが挙げられる。まず、定量分析だが、公刊文書や一次資料などを中心に、現存するアニメ、ゲーム産業に関する支援政策を網羅的にリスト化し、これらの活用頻度とその評価について分析を進めている。

また、その過程の中でアニメとゲームを専門的に開発する企業に加え、その双方の開発を行っている複合企業も多数存在していることを改めて示している。更にこれに伴い分析枠組みもアニメ、ゲームに加え、そのいずれかについて専門的に携わっているに単一企業と、双方を業務として行っている複合という軸を改めて据え分析を続けた。その結果、差異性という視点では、アニメ、ゲームといった視点よりは、単一企業と複合企業との間に差異性が存在すること、更に政策の利用状況においても複合企業のほうが単一企業よりも「直接支援政策」、「基地型支援政策」並びに「交流促進型政策」の全てにおいて利用状況が高い傾向にあることを明らかとした。この点においては分析を進めていく中で得られた知見であること、中国においてアニメ、ゲームといった新興文化産業に対する研究蓄積があまりない中で先んじて日本における「クロスメディア」的事象を調査の中で見出し且つ分析出来たという点において他の研究に比類の無い希少な調査結果であると言える。一方で、企業全体の発展と産業振興政策との関係性に関しては、現在実施されている産業振興政策を活用することは企業の発展において正の影響を与えることを調査結果として示している。また分野別によると、アニメ産業のほうがゲーム産業よりも「直接支援政策」に依存している状況が定量分析の結果から明らかとなったがこれについても前段にてアニメ産業に対する産業支援政策がより直接的な放送奨励金や資金支援が数多く存在することを明示しており、これらを実際にアニメ企業が利用するだけでなく依存傾向にあるという知見まで補強することになった。

更に本研究は、中国 7 か所、23 社で実施してきた半構造化面接によって得られた調査結果を示し、これらが、政府による産業支援政策がアニメ、ゲーム両産業の発展を推進したとの視点を得ており定量分析を補完する結果であったことが確認されている。一方で、交流促進型政策に対する改善の要望が多いということも確認しとりわけ人材育成の強化について要望が強いことも知見として得られた。これも、定量分析において交流促進政策の利用状況と企業の発展に関する正の影響が他の支援政策と比して見られないという点を補完していると言える。このようにこれまでの中国研究において、従来ほとんど焦点が当てられてこなかった新興文化産業、日本で一般的に言われるところの「コンテンツ産業」を研究対象としているのにも関わらず、安易に中国国内に存在する新聞、雑誌等の記述からの二次資料の収集、編纂に留まらずに統計分析や当事者への面接調査による一次資料の収集に基づいた調査結果を示したという点は評価すべきであろう。

更に今ひとつの本研究の意義は、上述の過程において見出された中国における新興文化産業、とりわけアニメ、ゲーム産業の発展に対し実質的に資する政策のあり方を考察していることである。この点については、上述のような調査結果を踏まえ、「人材育成の強化」、「企業連携の強化」ならびに「中小企業支援の強化」という 3 つの視点を打ち出した。こ

これらのうち、「人材育成の強化」については半構造化面接で確認した知見である大学や各種専門学校によるアニメゲーム関連教育のミスマッチに関する課題に対する提案であり、「企業連携の強化」は定性及び定量分析の結果として確認した促進型支援政策の課題から導きだされたものである。また「中小企業支援の強化」は本研究でうきぼりとなったアニメ産業の直接支援型政策への依存問題であることから、これらすべての提案が本研究の調査及び分析無しには提案が困難であるものであることが分かる。

付言するならば、研究としては先行研究が極めて少なく、雑誌や新聞などの記事についても客観的指標というよりは、読者の興味関心に対して訴求する趣向的な内容に傾倒する新興文化産業に対し客観的な視点と科学的分析過程を首尾一貫して貫き、そこから政策提案を導きだしたという点は特筆すべきだろう。更に中国においては、生活基盤の安定化がとりわけ沿岸部を中心に進み、2005年前後を境として映画やゲームなどのコンテンツ産業の市場規模も急速に拡大している。つまり本研究において研究対象となっている新興文化産業に対する全般的な知見やこれらを更に発展させ、米国や、英国並びに日本が達成した、これらのサービスのグローバル展開は中国にとっても戦略的な重要な位置づけになるのは間違い無い。このように今後その重要性が高まると考えられる当該産業を他の研究拠点に先んじてこのような形で研究成果を示すことが出来た事実は熟考に値する一つの知見を提示していると言えよう。

2. 本研究の課題

以上のような基本的な評価の反面、本研究には課題も残されている。まず、先行研究と本論との連結が関係が必ずしも分かりやすく示されていない点である。中国における新興文化産業政策の基盤はアニメ産業の場合、「動漫産業基地」であり、ゲーム産業については「ハイテク産業開発区」となる。つまり双方とも改革開放以来推進された経済特区構想を端緒する工業パークであり、これらの政策的展開は中国においては産業クラスターの理論的フレームワークが行政による政策分析及び評価や、中国産業研究者の研究分析のフレームワークとして援用されてきた。しかし、産業クラスター論における「ロカリティ」という点においての丁寧な分析が中国における研究においてはあまり行われていない。そもそも工業パーク自体が、深セン市周辺の工業団地のように人工的に築き上げられた経済特区を端緒としているという歴史的経緯もあり、あまり深く言及されてきていないというのが実情だ。本研究もその例外に違わず新興文化産業に特化した産業クラスター構想と「ロカリティ」に関する分析は、第3章以外、ほとんど言及されておらず、その連結が希薄であると言わざるを得ない。実際には、深セン市周辺における特区の構築が香港に極めて近いという「ロカリティ」と関係しているように、ゲーム産業が集積しクラスター化を進めた中関村並びにアニメ産業のクラスター化が進んだ杭州市についてはそれぞれ歴史的経緯やこれらの産業が根づく上での地域的な優位性が存在するものそのこまで深い考察が本研究ではなされていなかった点については本研究の限界であると言わざるを得ない。

また、産業クラスター形成において重視される「イノベーション」の創発との関係性についても、直接的な分析ではなくその必要条件のひとつである「交流促進」に焦点がおかれ、更にいえば、「交流促進」という分類に人材育成に関する項目が挙げられているという点についてその背景の説明が十分になされていない。中国における新興文化産業における「人材育成」は日本国内におけるいわゆる社内教育などとは違い国際展示会などで、北米や日本のゲーム、アニメ産業の第一線で活躍する人材を政府の交渉力で招き、数日間にわたるセミナーやワークショップを行うことで海外において蓄積された知見を中国国内で展開するという取組が多く、表立っては「人材育成」を謡っているもののその本質はまさに「交流促進」なのだが、これらについての説明がほとんど行われていない。こういった現象は中国の両産業がまだ黎明期にあり技術的には欧米日と比較して劣性であるという状況を踏まえての施策だが、これらに関する説明を本文中に付記することなく「交流促進」としてしまったことに関しては説明不足であると言わざるを得ない。なおこれについては、「直接支援」と分類した評価項目についても同様のことが言える。この項目においては「融資」や「助成金」といった項目に加え「優秀作品の表彰」なども含まれているが、これは実際、「優秀作品」として表彰されるといった行為が更なる出資や市場での成功に直接的に関係するという事情をふまえての項目名であるのだが本文ではそのような分類名を決めていく上での過程をあまり示さずに結果だけを示しておりこれらについてはより丁寧な解説が必要だったと言わざるを得ない。

また企業の成長についてもリッカード尺度を用いての評価という点においては、研究対象が中小企業であり非上場企業であるという事実を踏まえたうえでの判断ということを示し且つこれを本研究の限界として明示する必要があった。

更に最終章で言及されている政策提言においても、前項で示したように緻密な成果の洗い出しと新興文化産業の現状を踏まえたうえでの提言であったにも関わらずその点について丁寧に解説することなく提言だけが示されていたという点も若干唐突であるという印象を与えてしまい、その論の展開においては改善の余地があったであろうという事実は否めない。

3. 本研究の評価

以上、本研究の意義、評価および課題を示した。課題がやや多岐にわたってはいるが、中国新興文化産業という極めて挑戦的且つ先行研究が希薄な分野を研究対象としている点、中国における産業クラスター研究という特殊事情並びに、中小企業が研究対象の中心という状況における客観的指標の創出という研究条件においての、網羅的且つ緻密な調査設計と修士時代からの調査を含めた足かけ 5 年に渡るフィールド調査での知見の蓄積は、関連する諸事項の丹念な記述と相俟って十分に首肯できるものであり、上述の諸課題が本研究における論考の主眼にまで疑いを向けさせるに足るものであるとまでは言えない。

総じて、審査委員会は、本研究が産業振興政策論、経営学ならびに産業組織論関連の分

野で論じられてきた中国文化産業に関連する諸研究の基盤に対して、新たな知見を加えることができたと評価するものである。

以上により、審査委員会は一致して、本論文は博士学位を授与するに相応しいものと判断した。

<試験または学力確認の結果の要旨>

審査委員会は論文審査並びに口頭試問（2015年6月12日（金）13:00～14:30、AS465教室）および公聴会（2015年7月3日（金）16:30～17:30、C471教室）を実施した。

口頭試問においては、学位申請者から、最初に学位申請論の概要説明がなされ、本論文で表された理論の文脈的位置づけ、意義などの確認や、本論文で提示された仮説に対する検証方法についての確認がおこなわれた。また、定量的分析で用いられた分析方法、指標やその妥当性についての質問が多くされたがこれらについては丁寧かつ十分な説明がなされた。

公聴会においては、学位申請者から約30分にわたり本研究の意図と分析方法並びのその結果とそこから示唆される考察を中心に説明がなされた。説明には内覧会および口頭試問時の質問、疑義を踏まえたうえでそれらの回答を内包する形で行われたとこともあり、全体として本研究の意義と課題が的確に示された。さらに外国語（英語）については、参考文献などから、調査にあたって膨大な英文資料を熟読し且つこれらを適宜要約し論を展開するうえで利活用も多数確認していることが確認された。また学位申請者の母国語である中国語から日本への翻訳などについても同様に、前述の英語よりも更に膨大な資料を読み込み文書の主旨を適切にまとめあげたうえで論文に組み込むことが出来ていた。その一方で、公聴会において「産業クラスターとロカリティの関係性」や「イノベーションとコミュニケーションの関係性」といった英語が用いられた概念展開に対するより細かな説明を求められたときは言葉に詰まり、論文にて仔細にわたり説明されていることを簡潔に回答として伝えることが出来ないといった場面も見られ、この点においては中国人でありながら英中日の言語を巧みに使い分けて研究をすることの難しさを改めて垣間見せることとなった。しかし論文の付録などでも示されているとおり、煩雑なアンケートや半構造化面接のための質問を適切に日中両言語で執筆し調査の敢行及び分析を出来る事実から見ても、研究遂行に必要と考えられる外国語能力を有していると十分に判断出来た。

以上により、審査委員会は、学位申請者に対して、本学学位規程第18条第1項に基づいて、「博士（政策科学 立命館大学）」の学位を授与することが適当であると判断する。